

MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Strumentario didattico, oggetti di uso comune ❖ Elementi di base del codice musicale: ritmo, melodia, timbro, armonia... 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere e descrivere i suoni prodotti da strumenti utilizzati nelle attività ➤ Eseguire per imitazioni semplici canti e brani accompagnandosi con strumenti musicali e con gesti ➤ Applicare semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Orientamento nello spazio grafico ❖ I linguaggi espressivi ❖ Le forme d'arte presenti nel proprio territorio 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani ➤ Utilizzare tecniche grafico - pittoriche a fini espressivi ➤ Conoscere il linguaggio del fumetto ➤ Leggere e produrre una storia a fumetti ➤ Utilizzare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi e l'ambiente che li circonda
SCIENZE MOTORIEE SPORTIVE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Schemi motori e posturali ❖ Il corpo in rapporto allo spazio e al tempo ❖ Il linguaggio corporeo ❖ Giochi di imitazione, immaginazione, popolari ❖ Giochi organizzati sotto forma di gare ❖ Corrette modalità per la prevenzione e la sicurezza 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare la gestualità fino-motoria ➤ Variare gli schemi in funzione di parametri di spazio,tempo,equilibri: ritmi esecutivi, traiettorie, distanze ➤ Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo ➤ Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, stati d'animo, idee, situazioni ➤ Rispettare le regole dei giochi organizzati ➤ Utilizzare in modo corretto e sicuro, per sé e per gli altri, spazi e attrezzature
RELIGIONE (In alternativa: attività di educazione sociale o di studio)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Creazione, alleanza, salvezza ❖ Le figure bibliche: Noè, Mosè... ❖ Passi del Vangelo: il messaggio di Gesù ❖ La pace e il lavoro 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere, attraverso i racconti biblici, alcuni momenti e figure importanti della religione cristiana ➤ Cogliere,attraverso il Vangelo,come Gesù trasmette il suo messaggio di pace, giustizia, perdono ➤ Comprendere come la comunità cristiana traduca il messaggio di Gesù nei suoi comportamenti

ISTITUTO COMPRENSIVO DI PRAY - SCUOLA PRIMARIA

PIANI DI STUDIO - CLASSE TERZA

	CONOSCENZE/SAPERI	ABILITÀ/SAPER FARE
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Testi relativi a esperienze personali: <ul style="list-style-type: none"> -narrativi -descrittivi -regolativi ❖ Testi narrativi fantastici ❖ Testi informativi ❖ Testi poetici ❖ Regole della lingua 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascoltare e comprendere diversi tipi di testi orali ➤ Comunicare oralmente rispettando le regole della comunicazione linguistica collettiva ➤ Riferire oralmente su un argomento di studio, un'esperienza o un'attività scolastica e non ➤ Leggere in modo scorrevole ed espressivo ➤ Leggere e comprendere diversi tipi di testo ➤ Scrivere, in modo adeguato allo scopo, semplici testi di vario tipo ➤ Rispettare le convenzioni ortografiche e usare i segni di punteggiatura ➤ Riconoscere le principali parti del discorso e individuare gli elementi essenziali della frase
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Le lettere dell'alfabeto ❖ Suoni particolari della lingua inglese ❖ Espressioni utili per comunicare ed interagire ❖ Lessico relativo ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri ❖ Elementi di civiltà 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Individuare e produrre suoni e parole della lingua inglese ➤ Chiedere e dare qualcosa, comprendere domande e semplici istruzioni, seguire indicazioni ➤ Individuare luoghi ed oggetti familiari e scolastici e descriverne le caratteristiche fondamentali: colori, dimensioni... ➤ Numerare ➤ Riconoscere le principali festività della cultura inglese: analogie e differenze rispetto alla nostra ➤ Riconoscere differenze di vita e di abitudini

STORIA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Concetto di periodizzazione ❖ Testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio territorio e caratterizzanti la storia locale ❖ La terra prima dell'uomo e le esperienze umane preistoriche ❖ Passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche ❖ Miti e leggende delle origini 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica orale e scritta ➤ Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio ➤ Individuare nella storia di persone diverse, vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo, gli elementi di costruzione di una memoria comune ➤ Conoscere le prime tappe della storia dell'umanità: la comparsa dell'uomo, i cacciatori delle epoche glaciali, la rivoluzione neolitica e l'agricoltura, lo sviluppo dell'artigianato e i primi commerci ➤ Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: primi approcci con il globo e la carta geografica ❖ Il proprio territorio comunale con la distribuzione dei più evidenti e significativi elementi fisici e antropici e le loro trasformazioni ❖ L'uomo e le sue attività: fruizione e tutela dell'ambiente ❖ Comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali ➤ Descrivere un paesaggio nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata ➤ Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio cogliendo i principali rapporti di connessione e di interdipendenza ➤ Eseguire ed eventualmente organizzare un percorso pedonale da percorrere secondo le regole del codice stradale e rappresentarlo graficamente
<p>Trasversalmente, rispetto agli ambiti storico-geografico e scientifico:</p> <p>- Educazione alla cittadinanza</p>		

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Numeri naturali (fino a 1000) ❖ Operazioni ❖ Problemi ❖ Figure geometriche ❖ Misura ❖ Introduzione al pensiero razionale: analogie e differenze ❖ Dati e previsioni 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare i numeri per contare, ordinare e confrontare: lettura e scrittura di numeri, conteggio in senso progressivo e regressivo, multipli, valore posizionale delle cifre ➤ Eseguire le quattro operazioni in riga ed in colonna ➤ Risolvere situazioni problematiche con addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni ➤ Intuire i concetti di contorno e perimetro, superficie e area delle figure piane, spazio occupato e volume delle figure solide ➤ Associare alle grandezze le misure idonee già usate nel contesto extra-scolastico, effettuare misure dirette ed indirette di lunghezza ➤ In contesti vari individuare, descrivere e riconoscere analogie e differenze ➤ Costruire e leggere istogrammi anche individualmente
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Piante e animali ❖ Ambiente ❖ Materiali: solidi, liquidi, gas ❖ Costruzione di modelli 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoscere, attraverso esperienze, la funzione degli organi fondamentali delle piante ➤ Descrivere le fasi di sviluppo di una pianta ➤ Descrivere gli animali ➤ Descrivere un ambiente esterno mettendolo in relazione con le attività umane ➤ Illustrare con esempi pratici alcune trasformazioni elementari dei materiali: fusione - solidificazione - vaporizzazione ➤ Classificare e produrre semplici modelli per rilevazioni di misure e forze
TECNOLOGIA E INFORMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Strumenti multimediali ❖ Procedure informatiche ❖ Videoscrittura e videografica ❖ La ricerca informatica 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconoscere macchine e strumenti per produrre testi, immagini e suoni ➤ Realizzare semplici algoritmi organizzando le informazioni ➤ Selezionare, modificare, elaborare testi e inserire immagini ➤ Disegnare immagini con programmi di grafica ➤ Accedere ad Internet per cercare informazioni didattiche